

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia virtual	Muévete con cuento				
Facilitador/a(s):	Loreto - Lorena				
Período de realización:	9 y 10 de enero de 10:00 a 13:00 hrs	Región:	Biobío		
Cantidad de sesiones:	2	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa ( )	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio creativo donde a través del cuentacuentos y el juego, realizaremos una creación colectiva de movimientos que nos permita contar un cuento o relato tanto a través del cuerpo como de la voz. Invitaremos a los NNJ a explorar distintas historias, recrearlas y jugar con ellas para darles vida.					

✓ Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivos de ciudadanía<sup>2</sup>, 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):

1. Crear a través del cuerpo inspirados por diversos cuentos infantiles de libro álbum maneras de simbolizar y ritualizar la realidad
2. Participar de manera autónoma y colectiva en la creación colectiva de una representación simbólica inspirados por cuentos
3. Desarrollar habilidades escénicas para simbolizar la realidad a través del libro y la historia.

✓ Capacidades creativas y ciudadanas a trabajar. Marcar con una X las capacidades a desarrollar.

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación		Diversidad y multicultural		Observación	x	Originalidad	x
Colaboración y confianza	x	Derechos y compromiso		Identificación de problemas	x	Conexión y síntesis	x
Autonomía	x	Buen vivir	x	Flexibilidad	x	Materialización de ideas	x

Vinculación con los procesos participativos:

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
--	---

<sup>1</sup> Una experiencia Cecrea se define a partir de sus 5 características: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y convergencia disciplinaria. Un laboratorio creativo se define como un proceso creativo de aprendizaje, por lo tanto requiere de varias acciones consistentes entre sí y posee una metodología de finida para el Programa; en el caso de laboratorios virtuales esta metodología podría prescindir de alguno de sus elementos (escucha/co-diseño/experimentación/irradiación/consejo). Una experiencia creativa, en cambio, es una acción en sí misma que busca desarrollar alguna habilidad creativa y/o ciudadana.

<sup>2</sup> Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

Segunda Escucha 2023	Informe 2da escucha 2023

✓ Planificación<sup>3</sup>

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (x)
Duración del medio para facilitar <sup>4</sup> :	3h	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>5</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Crear una		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia ( ) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	No		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
30	<p><b>Bienvenida:</b> le daremos la bienvenida contextualizando el laboratorio.</p> <p>Desbloqueo creativo: Juego de Pedagogía Teatral, a través del movimiento del cuerpo y la música exploraremos el espacio y el ritmo jugando a movernos en distintas velocidades y niveles. Utilizaremos el metrónomo como guía.</p> <p><b>Actividad 1: Cuentacuentos El Corazón en la Botella, de Oliver Jeffers</b> Luego del cuentacuentos abriremos el diálogo en torno a la temática de las emociones. ¿Qué pasaría si pudiésemos meter nuestro corazón en la botella? ¿Les han dado ganas de meterlo alguna vez? ¿Qué creen que le pasaría a nuestro corazón si lo embotellamos?</p>	<p>Parlante Pc Proyector</p>	<p>Deciden que contar para darse a conocer, las preguntas que hacer a las personas que entrevistan.</p>	
70	<p><b>Actividad 2:</b> Termómetro de emociones. Las facilitadoras pondrán frascos titulados con emociones y tapas de botellas para que los NNJ puedan introducirlos en el frasco que los identifique durante la jornada.</p> <p>-Sorpresa -Entusiasmo -Aburrimiento -Alegría -Tristeza</p>	<p>cerámica en frío, témpera, acrílico, barniz para porcelana, palitos de modelaje, pegote, papel film, témpera fluorescente</p>		

<sup>3</sup> Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores a l co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

<sup>4</sup> En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

<sup>5</sup> En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

	Hacemos un círculo para reflexionar sobre las emociones y hacemos un ejercicio de respiración diafragmática para relajarnos e identificar dónde sentimos estas distintas emociones en nuestro cuerpo. Lo realizaremos con los ojos vendados para luego introducir la actividad del lazarillo en grupos de tres, se generan tres columnas.  <b>Actividad 3: Creación de un corazón para embotellar.</b> Cada NNJ creará un corazón para introducir en una botella, la cual decorará o personalizará a su gusto. Los NNJ se colgarán su botella al cuello con una lana y luego moviéndose en el espacio se intercambiarán sus corazones para concientizar de "cómo cuido el corazón del otro".			
20	<b>Cierre:</b> Se da espacio para que las y los NNJ nos comenten sus sensaciones y percepciones sobre las actividades realizadas lo cual nos permitirá como facilitadoras evaluar la actividad además de recoger y atender las sugerencias para la sesión 2.			
<b>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:</b>				<b>7</b>

✓

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (x)
Duración del medio para facilitar <sup>6</sup> :	3 h	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>7</sup>	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Crear historias que se puedan simbolizar a través del cuerpo y el movimiento		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia ( ) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	No		

	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
15	<b>Bienvenida:</b> La dupla facilitadora estará esperando a las y los NNJ en el punto de encuentro acordado en la sesión anterior.			

<sup>6</sup> En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

<sup>7</sup> En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

80	<b>Actividad 1: moldeando el mundo fungi</b> Se continuará trabajando en el moldeado con cerámico en frío de los hongos seleccionados por cada NNJ			
70	<b>Actividad 2: Divulgando lo aprendido</b> Cada NNJ creará fichas, tipo post, de cada hongo que modeló con su respectiva información descriptiva (nombre científico, distribución, características y si es o no comestible, etc) para posteriormente hacer una publicación de estos en las RRSS.			
15	<b>Cierre:</b>			
<b>Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:</b>				<b>7</b>

**RECOMENDACIONES:**

**Algunos elementos generales para facilitar una experiencia interactiva:**

con nuestro tono de voz, con la disposición corporal, etc.)

desconocemos, facilitar una conversación en torno a ella. Si es una duda teórica o algo que requiere una respuesta precisa, comprometerse (y comprometer al grupo) a investigar.

cortar una conversación interesante sólo por estar "atrasados".

- Escuchar más que hablar.
- Reforzar positivamente y comentar en positivo.
- Intentar crear y mantener un clima acogedor y cooperativo (con nuestras preguntas, En lo posible, participar junto con los NNJ; ellos/as hacen y yo también puedo hacer. No hacer aquello que los asistentes pueden hacer por sí mismos. Tener muy claro que "no sabemos todo"; si hay alguna pregunta o situación que
- Ir evaluando los tiempos y consensuar qué hacer si el horario se ha atrasado. No

✓ **Otras consideraciones en el contexto de una facilitación virtual:**

- Verificar que todos/as cuentan con los dispositivos o elementos necesarios para conectarse. En caso contrario, ver de qué manera integrar a quien no pueda, ya sea a través de una llamada en voz alta, u otra estrategia.
- No requerir materiales complejos, sino lo que cada participante tenga en casa.
- Debido al contexto “doméstico” en el que se encontrará cada persona, es posible que hayan interrupciones o situaciones disruptivas. En este caso, es fundamental actuar con empatía (comprensión) y, de ser necesario, hacer una pausa.
- Es importante, en la medida de nuestras posibilidades, cuidar que el lugar desde donde facilitaremos es adecuado (poco ruido, lugar ordenado, control de interferencias ambientales.).
- También sería recomendable, enviar un correo o mensaje el día antes de la experiencia para recordar hora y plataforma de conexión.

contenido a entregar

sugiere realizar una prueba que permita fijar el cuadro de imagen a mostrar y asegurar audio y conectividad.

**Finalmente, se recomienda:**

Revisar la planificación antes a la interacción online, para refrescar cada momento y

Tener los materiales a utilizar ordenados y al alcance.

Considerar realizar algunos ejercicios de dicción antes de iniciar cualquier formato  
Contemplar 15 a 20 minutos, previo a cápsula o streaming, una prueba técnica. Se

Asegurar baterías, entre otros.